

namco®



Jリーグサッカー プライムゴール3

とり あつかい せつ めい しょ
取扱説明書



スーパーファミコン®

SHVC-AJ3J-JPN



けい
警

こく
告

つか じょうたい れんぞく ちょうじ かん しよう けんこう
疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康
じょうこの
上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、
つよ ひかり しげき てんめつ う がめんとう み
強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たり
しているとき、いちじてき きんにく いしき そうしつとう
時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の
しょうじょう けいけん ひと しょうじょう けいけん ひと
症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、
ゲームをするまえ かなら いし そうだん
前に必ず医師と相談してください。また、ゲ
ームをしていて、このようなしょうじょう お ばあい
症状が起きた場合には、ゲー
ムをや いし しんさつ う
を止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、て うで ひろう ふ かい いた かん
手や腕に疲労、不快や痛みを感じた
ときは、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感
とぎ ちゅうし
が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それ
つづ ば あい いし しんさつ う
が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それ
おこた ば あい ちょうき しょうがい ひ おお か のうせい
を怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があ
ります。他の要因により、ほか よういん て うで いちぶ しょうがい みと
手や腕の一部に傷害が認められ
たり、つか ば あい
疲れている場合には、ゲームをすることによって、
あつか か のうせい ば あい
悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームを
するまえ いし そうだん
前に医師に相談してください。



ちゅう
注

い
意

けんこう たの とぎ がめん
健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、ゲーム画面か
らできるだけ離れてご使用ください。

ちょうじ かん しょう とぎ てき ど きゅうけい
長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすと
して1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリー
ン投影式のテレビ)に接続すると、ざんぞうげんしょう がめん
残像現象(画面ヤケ)が
しょう
生ずるため、接続しないでください。

Jリーグサッカー

PRIME GOAL 3

C O N T E N T S

「プライムゴール3」へようこそ.....	2P
コントローラーの使い方.....	4P
基本画面とルール.....	8P
フィールドとポジション.....	10P
ゲームの始め方.....	12P
1Pv.s.2P/1Pv.s.COM.....	14P
リーグ戦.....	16P
オールスター.....	18P
対抗戦.....	20P
カップ戦.....	22P
君がヒーロー.....	24P
操作法.....	29P
フィールド画面.....	30P
アップ画面.....	40P
PK戦.....	42P
アウトオブプレイ.....	44P
ファウルとオフサイド.....	48P
クラブの紹介.....	50P
ミニゲームの遊び方.....	57P

プライム ゴール3へ ようこそ

「プライムゴール3」は ここが変わった!!

★新たに2つのクラブが加わり、
全14クラブが激突する！
選手データも当然最新版！

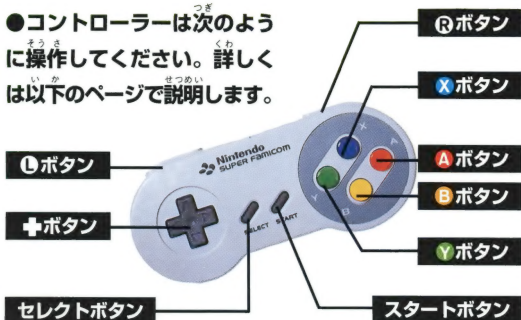
★お手軽さはそのままに、
操作内容がさらに充実！
走り込みシュート、ダイレクト
プレイによるサーチパス、トラッ
プからのポストプレイなどなど

★カップ戦や対抗戦も登場！
ますます豊富なゲームモード！
“おまけゲーム”も復活したぞ

★バックアップシステム採用！
個人やクラブ成績がまるごと
記録できる！

つか かた コントローラーの使い方(1)

●コントローラーは次のよう
に操作してください。詳しく
は以下のページで説明します。



し あ い い が い そう さ 試合以外のときの操作

+	コマンド等の選択
A	<p>コマンド等の決定</p> <p>【リーグ戦】成績表、得点ランキングへの画面切り換え</p> <p>【カップ戦、対抗戦】参加クラブの切り換え</p>
B	コマンド等のキャンセル
L / R	<p>【対抗戦】総当たり表画面と得点ランキング表示画面、成績表画面への切り換え</p> <p>【選手育成】練習メニュー一覧画面とメニュー選択画面の切り換え、練習結果画面と選手上書き画面の切り換え</p>

フィールド画面での操作

	ボールを持っているとき	ボールを持っていないとき
A	ロングキック	カーソルチェンジ
B	サーチパス	カーソルチェンジ ポストプレイ ダイレクトパス
X	センタリング (敵陣内) ロングキック (自陣内)	ゴールキーパーへのカー ソルチェンジ
Y	シュート (敵陣内) クリア (自陣内)	スライディング ダイレクトプレイ
L / R	ロングキックのカーブ	ディフェンスラインの上 げ下げ
+	選手の移動、カーソルチェンジ(A ボタン)の方向 サーチパス・ロングキック・センタリング・シュート・スライディング・ポストプレイなどの方向	
セレクト ボタン	クラブ名とスコアの表示 アウトオブプレイ時の選手交代	
スタート ボタン	ゲームのポーズ	

つか かた コントローラーの使い方(2)

キーパーの操作 (マニュアル時)

	ほきゅうまえ 捕球前	ほきゅうご 捕球後
A Y	キャッチングまたはパンチング	キック(3方向)
B		サーチスロー
X	カーソルチェンジ(ボールに最も近い選手へ)	スロー(3方向)
+	移動 キャッチング・パンチング・キック・スローの方向	

アップ画面の操作

	ボールを持っている側	阻止する側
A	方向の決定	方向の決定
+	かわす方向(3方向)	阻止する方向(3方向)

▲**A**・**B**・**X**・**Y** ボタンは共通で使えます。

PK戦の操作

	キッカー	キーパー
A	シュート	ジャンプ
+	シュートの方向(9方向)	ジャンプする方向(9方向)

▲**A**・**B**・**X**・**Y** ボタンは共通で使えます。

アウトオブプレイの操作

スローイン

A	➕ボタンの方向へスロー
B	カーソルの選手へスロー
X	センタリングポイントへスロー
➕	スローの方向、ポイントの決定

ゴールキック

A	キック
➕	キックの方向(3方向)

▲**A**・**B**・**X**・**Y**ボタンは
共通です。

◀**A**・**Y**ボタンは共通です。

コーナーキック

A	センタリングポイントへ低いキック
B	サーチパス(ショートコーナー)
X	センタリングポイントへ高いキック
Y	直接ゴールを狙ってキック
➕	キックの方向、ポイントの決定
L R	A ボタンのキックでのボールのカーブ

フリーキック

A	➕ボタンの方向へロングキック
B	サーチパス
X	センタリングポイントへキック(敵陣) ロングキック(自陣)
Y	シュート(敵陣) クリア(自陣)
➕	キックの方向、ポイントの決定
L R	A ボタンのキックでのボールのカーブ

ペナルティキック

	キッカー	キーパー
A	シュート	ジャンプ
➕	シュートの方向	ジャンプの方向

◀**A**・**B**・**X**・**Y**ボタンは共通で使えます。

基本画面とルール

●試合は主にフィールド画面で進められます。ボールの奪い合いで選手同士が正面から向かい合おうとしたときは、アップ画面となります。

前半は画面左側が1P陣内、右側がCOM(2P)陣内となり、ハーフごとに交代します。



試合時間

試合はホーム側のキックオフで始まり、前・後半の各ハーフを5分ずつ行います(オプションで変更できます)。延長戦はハーフが1、2分のときは1分、3～5分のときは3分、10分のときは5分となります。

■アウトオブプレイ

ボールがラインから出たり、^{はん}反則^{そく}などがあったときはアウトオブプレイとなり、^{しよてい}所定のルールでプレイを再開します。また、アウトオブプレイのときには^{せん}選手や^{しゆ}ポジションの交代^{こうたい}ができます。



■得点と勝敗

^{とくてん}前・^{しようはい}後半が終わって得点の多いクラブが勝ちです。同点のときは^{えんちよう}延長Vゴールとなり、先に得点すると勝ちとなります。



それでも同点のときは5人ずつの選手でPK戦を行い、これでも同点だと1人ずつの勝負でPK戦を行います。

■ナムコスポーツ

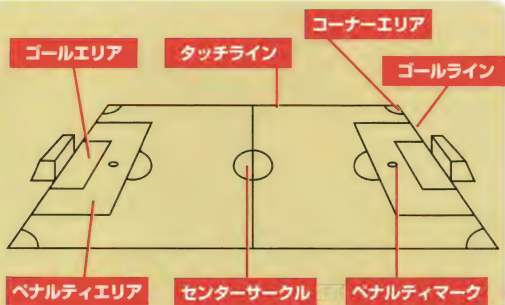
試合が終わると結果がナムコスポーツで表示されます。



フィールドとポジション

■フィールド

フィールドは、図のようにいろいろなラインで構成されています。これは試合のルール、特にアウトオブプレイなどに関係するので、ぜひ覚えておいてください。



3-4-3

MFのうち2人は守りを固める守備的なシステム。



3-5-2

中盤を分厚くし、組織的なプレイを重視するヨーロッパ・スタイル。



4-4-2

中盤のボールを支配し、左右のサイドを使ってゴールを狙う布陣。

■ポジション

サッカーの1チームは11人からなり、ポジションは下の4つに大きく分けられます。実際のサッカーでは、各ポジションの人数やフォーメーションはチームによって異なりますが、「プライムゴール3」では6種類から選べるようになっています。

FW/フォワード

MF/ミッドフィルダー

DF/ディフェンダー

GK/ゴールキーパー

相手陣地に攻め込み、ゴールを狙います。

中間で攻撃と守備のつなぎ役をします。

敵の攻撃を防ぎ、反撃の糸口をつくります。

ゴールを守ります。唯一、手が使えるポジションです。



5-3-2

ゴール前を分厚くして、チャンスには左右のDFも積極的に攻撃する形。



4-5-1

攻撃に専念するトップをおき、他は攻守を柔軟に切り換えて戦う形。



VOLANTE

ディフェンスの前線にボランチをおき、攻守の起点とするシステム。

はじ かた ゲームの始め方



●タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モード選択画面になります。十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

1P vs 2P

プレイヤー同士で対戦するモードで、1試合勝負です。▶14~15P

リーグ戦

全クラブによるリーグ戦モード。実際のルールにそってチャンピオンシップまで行います。

▶16~17P

1P vs COM

対コンピュータ戦です。1試合勝負で行います。▶14~15P

オールスター

全クラブをJ-VegaとJ-Altairに分け、その選抜選手で戦います。

▶18~19P

対抗戦

最高6人のプレイヤーが参加できる総当たり戦です。▶20~21P

カップ戦

全クラブが参加できるトーナメント戦モード。プレイヤーも全クラブに参加できます。▶22~23P

君がヒーロー

オリジナル選手を作り、好きなクラブに入団させるモードです。

▶24~28P

OPTION

ゲームの設定などを行います。✚ボタンの上下で項目を選び、左右で設定を選んでください。



試合時間

ハーフの時間。1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 10分のいずれかに設定できます。

ステレオ

ONにするとステレオ、OFFにするとモノラルになります。

1Pキーパー&
2Pキーパー

ゴールキーパーの操作です。オートにするとコンピュータまかせ、マニュアルにすると自分で操作します。

コンピュータ

コンピュータの強さです。弱 / 中 / 強の3段階があります。

ミニゲーム

ミニゲームが遊べます。遊びたいゲームを✚ボタンで選び、Aボタンで決定してください。詳しくは次のページを参考にしてください。

●ままれGK ▶ 57P

●P.K.vsCOM / P.K.vs2P ▶ 42~43P

BACK UP
DATA

リーグ戦などの成績やオリジナル選手のデータなど、すべての記録を消して、初期設定に戻します。項目を選んだらAボタンで決定してください。

EXIT

Aボタンでモード選択画面に戻ります。

1Pv.s.2P/1Pv.s.COM

● 「1Pv.s.2P」と「1Pv.s.COM」は、好きなクラブを
選んで1試合だけを戦うモードです。

1 クラブを選ぶ

モード選択画面でモードを決
定すると、クラブ選択画面になり
ます。＋ボタンでクラブを選び、
Aボタンで決定してください。



2 対戦カードの発表

クラブを決めると対戦カー
ドが発表されます。次の画面に
進めるときは、Aボタンを押し
てください。



3 フォーメーションを選ぶ

＋ボタンの上下で「FORMA
TION」を選び、左右に入れると、
フォーメーションを切り換える
ことができます。全部で6種類
あり、作戦などに応じて選んで
ください。



フォーメーション

せんぱつせんしゅ き 4 先発選手とポジションを決める

まず^{じょうげ}＋ボタンの上下で選手を選び、^{えら} A ボタンで決定^{けつてい}してください（決定した選手は赤い色で表示されます）。

次^{つぎ}に入れ代えたい選手を^い＋ボタンで選び、^{えら} A ボタンを押すと、双方の選手が入れ代わります。

なお、キーパーはキーパー同士でないと交代^{こうたい}できないので注意^{ちゅうい}してください。



「EXIT」を選び、^{えら} A ボタンを押すと相手クラブの画面に進みます。両クラブとも決定すると試合開始です。

※なお、フォーメーションの変更や選手の交代などは、試合中でも行うことができます（47ページ参考）。



リーグ戦^{せん}

●全クラブでリーグ戦を行うモードです。実際のリーグ戦のルールにそって行い、1STステージや2NDステージ、そしてチャンピオンシップまで再現します。

1 リーグ戦の始め方^{せん はし かた}

リーグ戦を最初から始めるときは「FIRST」を、前回の続きから始めるときは「BACK UP」を選び、**A**ボタンで決定してください。



2 クラブを決める^き

クラブを⁺ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。リーグ戦が始まった後は、自分のクラブを変えることはできません。



3 対戦カードの発表^{たいせん はっぴょう}

クラブを決定すると対戦カードが発表されます。**A**ボタンを押すと、次の画面に進みます。

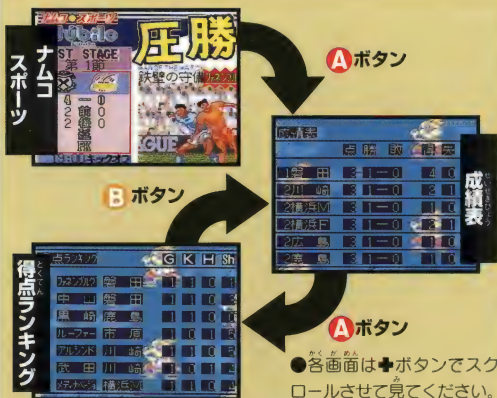
4 フォーメーションや先発選手を決める^{せんぱつせんしゅ き}

フォーメーションなどの決め方は、「1Pv.s.2P」モードと同様です。14～15ページを参考にしてください。

※セーブはナムコスポーツが出た時点で行われます。途中でリセットすると、その試合はセーブされないので注意してください。

5 試合後の成績表示

試合が終わるとナムコスポーツが表示されます。次の試合を始めるときは、得点ランキングの画面のときにスタートボタンです。



■リーグ戦のルール

- ①ホームとアウェイで1試合ずつの総当たり戦、全26試合を行い、勝ち点が一番多いクラブが優勝。
- ②勝ち点と同じときは、得失点差の多いクラブが優勝。
- ③得失点差が同じときは、総得点の多いクラブが優勝。
- ④勝ち点は、試合に勝つと3点、負けると0点。ただしPK戦で負けた場合は1点。

オールスター

●全クラブをJ-Vega(前年度総合順位の奇数クラブ)とJ-Altair(前年度総合順位の偶数クラブ)に分け、その選抜選手たちで戦う夢のモードが「オールスター」です。

1 対戦相手を決める

対コンピュータ戦を行うときは「1Pv.s.COM」、プレイヤー同士で対戦するときは「1Pv.s.2P」を選びます。+ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



2 クラブを決める

+ボタンを左右に入れると、J-VegaとJ-Altairが切り換わります。Aボタンで決定してください。



③ 選抜選手を決める

画面に表示されている選手のうち、マークのついているのが現在の選抜選手です。選抜選手はゴールキーパー→ディフェンス→ミッドフィルダー→フォワード→控え選手の順で、ポジション別に決定していきます。選手の交代方法は次のとおりです。



① 交代させたい選手を \blacktriangle ボタンで選び、 A ボタンで決定します。決定するとバックの色が変わります。

② 入れ代える選手を \blacktriangle ボタンで選び、 A ボタンで決定すると、双方の選手が入れ代わります。

③ 次のポジションに進むときはスタートボタンです。

④ 対戦カードの表示

選抜選手を選び終わると、対戦カードが発表されます。次の画面に進めるときは、 A ボタンを押してください。



⑤ フォーメーションや先発選手を決める

フォーメーションなどの決め方は「1Pv.s.2P」モードと同様です。14～15ページを参考にしてください。

●リーグ戦と同じく総当たり戦で優勝をめざすモードです。ただし、こちらは戦う相手がコンピュータに限られているリーグ戦モードと違い、最高6人のプレイヤーが参加できます。ぜひ友だち同士で誰が一番強いのかを競い合ってください。

1 モードを選ぶ

モード選択画面で「対抗戦」を選ぶとスタート画面になります。最初から始めるときは「FIRST」を、前回の続きから始めるときは「BACK UP」を選び、**A**ボタンで決定してください。



2 参加クラブを決める

参加するクラブを**+**ボタンで選び、**A**ボタンを押してください。**A**ボタンを1回押すとMAN(プレイヤーの操作)、もう1回押すとCOM(コンピュータの操作)になり、押すごとに切り換わります。「EXIT」を選んで**A**ボタンを押すと、次の画面に進みます。

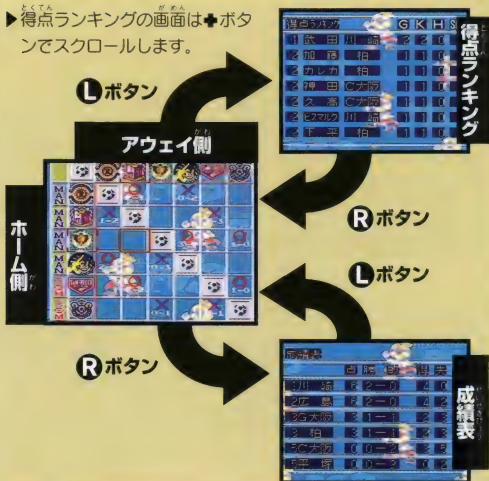


※セーブはナムコススポーツが出た時点で行われます。途中でリセットすると、その試合はセーブされないので注意してください。

3 組み合わせを選ぶ

総当たり表が出たら**+**ボタンでカーソルを動かし、対戦クラブを選んでください。**A**ボタンで決定です。

▶得点ランキングの画面は**+**ボタンでスクロールします。



4 対戦カードの発表

対戦カードが表示されたら、**A**ボタンで次の画面に進みます。

5 フォーメーションや先発選手を決める

フォーメーションなどの決め方は、「1Pv.s.2P」モードと同様です。14~15ページを参考にしてください。

せん カップ戦

●4クラブから最大全クラブまで参加できるトーナメント戦のモードです。プレイヤーがすべてのクラブを受け持つこともできるので、対抗戦と同じく、友だち同士で盛り上がってください。

1 モードを選ぶ



モード選択画面で「カップ戦」を選ぶとスタート画面になります。最初から始めるときは「FIRST」を、前回の続きから始めるときは「BACK UP」を選び、

A ボタンで決定してください。

2 参加クラブを決める



参加するクラブを**+**ボタンで選び、**A** ボタンを押してください。

A ボタンを1回押すとMAN(プレイヤーの操作)、もう1回押すとCOM(コンピュータの操作)になり、押すごとに切り換わります。「EXIT」を選んで**A** ボタンを押すと、次の画面に進みます。



君がヒーロー (1)



●「君がヒーロー」モードは
キミだけのオリジナル選手を
作るモードです。もちろん作
った選手は各モードで試合に参加
させることができます (ただし

リーグ戦とオールスターだけは使えません)。

✚ボタンで「選手育成」か「選手一覧」、「パスワード」を
選び、**A**ボタンで決定してください。

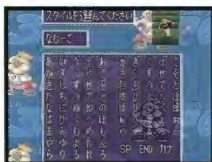
選手育成

オリジナル選手を作ります。選手は
最高32名まで作ることができ、好きな
クラブに所属させることができます。



1 名前とスタイルを決める

✚ボタンで文字を選び、
Aボタンで入力します。キャン
セルは**B**ボタンです。名前を入
れ終わったら「END」を選び、
Aボタンで決定してください。



名前を決めたら、画面右上に表示されるウィンドウで
スタイルを選びます。✚ボタンの左右で選び、**A**ボタン
で決定してください。

2 選手能力の表示




選手の基本データを表示します。伸ばしたい能力を前もって考えておきましょう。**A** ボタンで練習メニュー画面へ進みます。



3 練習メニュー

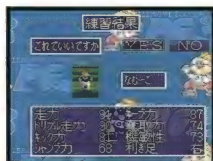
+ ボタンの上下で練習を選び、**A** ボタンで決定です。途中経過を見るときは**R** ボタン、画面を戻すときは**L** ボタンで行います。次の画面へ進むときは**A** ボタンです。なお、マークの意味は次のとおりです。



-  **：** 練習がうまくいった！
-  **：** いまひとつ……
-  **：** やる気なし

4 練習結果

練習後の選手の能力が表示されます。これでよければ「YES」を選んで**A** ボタンを押してください。「NO」を選んで**A** ボタンを押すと、練習をやり直せます。



※次ページへ続きます。→

きみ 君がヒーロー(2)

にゅうだん き 5 入団クラブを決める

にゅうだん
入団させるクラブを \oplus ボタン
で選び、 A ボタンで決定してく
ださい。



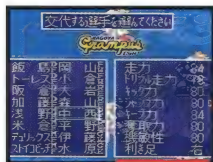
こうたい せんしゅ えら 6 交代する選手を選ぶ

せんしゅうわ が がめん
「選手上書き画面」では
こうたい せんしゅ えら
交代させる選手を選び
ます。

\oplus ボタンで選び、 A ボ
タンで決定してくださ
い。 R ボタンを押すと、
オリジナル選手の能力に

き か
切り換えることができるので、カーソルを合
わせた選手と比べ、クラブに役立つような交

代をしましょう。最後にもう一度 A ボタンを押すと、モ
ード選択画面に戻ります。



R ボタン

L ボタン



カーソルを合わせた選手の能力

オリジナル選手の
能力

選手一覧

オリジナル選手のデータやパスワードを見たり、所属クラブの変更ができます。



1 パスワードの表示と

選手の削除

選手の名前を \oplus ボタンで選び、 \mathbf{A} ボタンで決定すると、ウィンドウが表示されます。



パスワード

選手のパスワードが表示されます。 \mathbf{B} ボタンで元の画面に戻ります。詳しくは28ページを読んでください。

削除

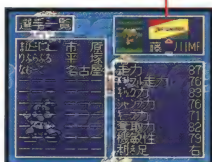
選手を消去します。

2 所属クラブの変更

クラブ名を \oplus ボタンで選び、 \mathbf{A} ボタンで画面右上のクラブ名が変更できます。 \oplus ボタンの上下でクラブを選び、 \mathbf{A} ボタンで決定してください。次に交代さ

せる選手を \oplus ボタンの上下で選び、 \mathbf{A} ボタンで決定します。なお「FREE」を選んだときは無所属となり、選手の保存だけを行います。画面に戻すときは \mathbf{B} ボタンです。

クラブマーク



パスワード

「選手一覧」で表示されるパスワードを入力し、オリジナル選手を呼び出すモードです。

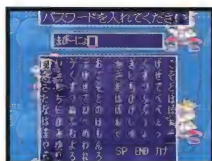


通常、オリジナル選手はバッテリーバックアップで保存され、自分のゲームカセットでないと試合には使えません。ところがパスワードを利用すると、どのゲームカセットでも自分の選手を呼び出すことができます。

例えば、友だちのゲームカセットで遊ぶときでも、友だちのオリジナル選手と、自分のオリジナル選手の両方が、いっしょに対戦できたりするわけです。

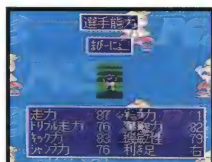
1 パスワードの入力

文字は \oplus ボタンで選び、 A ボタンで入力します。キャンセルは B ボタンです。「END」を選び、 A ボタンで決定です。



2 選手能力の表示

呼び出した選手の能力が表示されます。 A ボタンを押すと、「君がヒーロー」のモードセレクト画面に戻ります。





そ う さ ほ う 操作法

ここからは各操作法について説明します。
一見複雑そうですが、基本はいたってシン
プル。✚ボタンで選手を動かし、**A**ボタン
か○ボタンでキックするだけです。パスや
シュートを覚えたら、少しずついろいろな
テクニックを磨いていくとよいでしょう。



操作法／フィールド画面(1)

カーソルチェンジ1

操作：ボールを持たないとき **B**



ボールを持^もっていないときに**B**ボタンを押^おすと、ボールに最^もも^とち^かに最^{せんしゆ}に近い選手へカーソルが移^{うつ}ります。また、カーソルのつ^ういた選手^{せんしゆ}が画^が面^{めん}外^{がい}へ出^でたときは、自^じ動^{どう}的^{てき}にボールに一^{いち}番^{ばん}近^{ちか}い選手^{せんしゆ}へカーソルが移^{うつ}ります。

カーソルチェンジ2

操作：ボールを持たないとき **A**



ボールを持^もっていないとき、**+**ボタンを押^おしながら**A**ボタンを押^おすと、**+**ボタンを押^おした方^{ほう}向^{こう}に在^{せんしゆ}る選手へカーソルが移^{うつ}ります。

+ボタンの方^{ほう}向^{こう}に選手^{せんしゆ}がい^いないときは、カーソルは移^い動^{どう}しません。

ゴールキーパーへのカーソルチェンジ

操作：ボールを持たないとき **X**

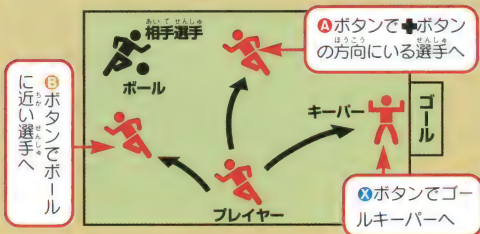


ボールを持っていないときに **X** ボタンを押すと、キーパーへカーソルが移ります。また、キーパーにカーソルがあるときに **X** ボタンを押すと、ボールに最も近い選手へカーソルが移ります。なお、これはオプションでキーパーを「マニュアル」設定にした場合です。「オート」設定では自動的に動きます。

カーソルチェンジをまとめると下のようになります。

状況をすばやく読み、操作できる選手を的確に選べるようにしましょう。

なお、カーソルチェンジはボールを持っていないときに限られます。ボールを持っているとできないので注意してください。また、パスを出したときは、ボールに一番近い選手へ自動的にカーソルチェンジします。



操作法／フィールド画面(2)

選手の移動

操作：**+**ボタン



選手の移動は**+**ボタンで行います。
ボールに触れたときは自動的にキープし、
そのままドリブルすることができます。

ドリブル中に相手選手がボールを奪いにきたときは、選手の能力や操作のタイミングなどによって、フェイントでかわしたり、ボールを奪われます。また、正面で向かい合おうとすると、アップ画面になることもあります。

ロングキック

操作：**++A**、**L**／**R**で左右にカーブ



ロングキックを打つときは、**+**ボタンで方向を決め、**A**ボタンを押してください。**A**ボタンを長く押しているときは普通のロングキックですが、短くチョンと押すと、転がるボールをけることもできます。

また、キックするときに**L**ボタンか**R**ボタンを押すと、ボールをカーブさせることもできます。**L**ボタンは左、**R**ボタンは右です。ただし、転がるボールをけたときは、カーブさせることはできません。

サーチパス

操作：**++B**



パスしたい選手^{せんしゅ}に向けて**+**ボタンを
入れながら、**B**ボタンを押すと、サーチ
パスをします。**+**ボタ

んを入れないと
きは、選手^{せんしゅ}が向いている方向^{ほうこう}に
一番近い選手^{いちばんちか}にパスし、**+**ボタ
んを入れた方向^{ほうこう}に選手^{せんしゅ}がいない
ときはパスできません。

なお、**B**ボタンを2度続
けて押すと、パスを受けた選
手^{しゅ}が、送った選手^{おく}の移動する
方向^{ほうこう}へ、すばやくボールを
返^{かえ}すことができます。



ダイレクトパス

操作：ゴロのボールに合わせ**++B**

転^{ころ}がっているボールに向かい、走り込みながら**B**ボタ
んを押すとダイレクトパス。ボールを受ける動作^{どうさ}をせず
に、直接^{ちよくせつ}パスを送^{おく}ることができます。方向^{ほうこう}はサーチパス
と同様^{どうよう}、パスしたい選手^{せんしゅ}に向けて**+**ボタンです。

操作法／フィールド画面(3)

センタリング(自陣内ではロングキック)

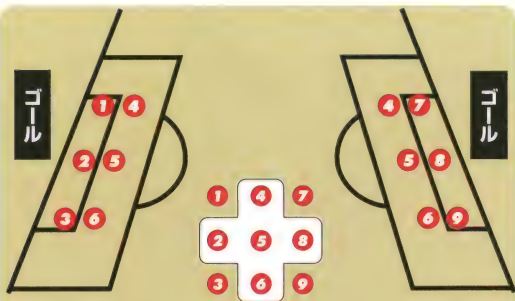
操作：敵陣内で \oplus \otimes



敵陣内(てきじんない)にいるとき、 \otimes ボタンでセンタリングを上げます。シュートを狙うゴール前(め)の味方選手(みかたせんしゅ)に、タッチラインぞいからパスを送りたいときなどに使うとたいへん効果的(こうかてき)です。

センタリングを上げるポイント(あ)は、図(ず)のようにペナルティエリア内(ない)に限(かぎ)られます。対応(たいおう)する方向(ほうこう)を \oplus ボタンで決定(けつてい)してください。

なお、自陣内(じじんない)でセンタリングの操作(そうさ)をしたときは、ロングキックになります。



※ \oplus ボタンで決めた方(き) 向(ほう)と同じ番号(ばんごう)にボールが飛んでいくのだ。

シュート

操作：++Y



Yボタンを押すとシュートです。他のキックとは違って、シュートの方向はゴールに対応しています。

なお、Yボタンによるシュートは敵陣内に限ります。自陣内で打ったときはクリアとなります。



※反対側ゴールでは、左右の操作が逆になるぞ。



操作法／フィールド画面(4)

ダイレクトプレイ

操作：飛んできたボールに合わせ **Y**



飛んできたボールに合わせ、タイミングよく **Y** ボタンを押すとダイレクトプレイになります。

ボレーキックやヘディング、オーバーヘッドキックなどがあり、ボールの高さや操作のタイミングなどで決定されます。

センタリングからのダイレクトプレイは最高の見せ場なので、ぜひマスターしましょう。



より、高度なテクニックを求めるキミ

走り込みシュート

操作：ゴロのボールに合わせ **Y** ボタン

転がっているボールに向かい、走り込みながら **Y** ボタンを押すと、走り込みシュートになります。ボールの方向は通常のシュートのように、ゴールに対応しています。

ポストプレイ

操作：ボールを受ける瞬間 **++B**



トラップ（ボールを体で止めること）では、いったんボールを止める動作があるので、相手選手に

ボールを奪われやすくなります。そんなときマスターしておくとなんべんり便利なのがポストプレイです。

ボールを受ける瞬間、**++**ボタンを入れながら**B**ボタンを押してください。トラップしたボールを直接**++**ボタンの方向にパスすることができます。



操作法 / フィールド画面 (4)

はこの2つもマスターしてみよう!

ダイレクトプレイからのサーチパス

操作：飛んできたボールにあわせ **++(Y+B)**

ダイレクトプレイのときに**Y**ボタンと**B**ボタンを同時に押すと、受けたボールを直接他の選手にパスすることができます。方向は**++**ボタンで決めてください。

操作法／フィールド画面(5)

スライディング

操作：ボールを持っていないとき **Y**



ボールを持っていないときに、**+**ボタンを押しながら**Y**ボタンを押すと、その方向に向けてスライディングし、相手選手のボールを奪うことができます。ただし、スライディングは相手がボールを持っているときに限られるので注意してください。なお、危険なプレイと判断されたときは、ファウルをとられ、警告や退場処分を受け

ることがあります (48

～49ページ

参考)。



ディフェンスライン

操作：**L** / **R**



Lボタンもしくは**R**ボタンを押している間、選手全体のディフェンスライン(守備位置)を移動できます。**L**ボタンは左へ、**R**ボタンは右へ移動します。なお、

ボタンを離すと、選手は元のラインに戻ります。

ゴールキーパー

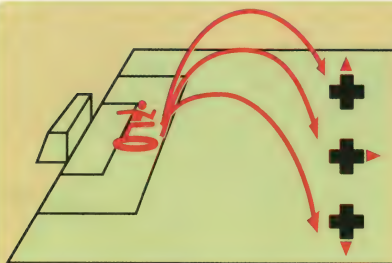
操作：マニュアル時



キーパーは \oplus ボタンで移動してボールを捕ります。捕球後のキックと \times ボタンによるスローでは、方向が上・横・下の3方向となるので注意してください。

	捕球前	捕球後
A Y	キャッチングまたはパンチング	キック(3方向)
B		サーチスロー
X	カーソルチェンジ(ボールに最も近い選手へ)	スロー(3方向)
\oplus	移動 キャッチング・パンチング・キック・スローの方向	

操作法／フィールド画面(5)



※ \oplus 、 \times 、 Δ ボタンを使ったとき
の方向は図のように3方向になるのだ。

そうさほう がめん 操作法／アップ画面

●ボールの奪い合いで選手同士が正面から向かい合おうとすると、アップ画面になります。

ボールを持っている選手(攻撃側)はかわす方向に、

阻止する選手(守備側)はかわす方向を予測してボタンを押してください。方向を決定すると選手名の下が赤くなるので、見落とさないように注意しましょう。



	ボールを持っている側	阻止する側
A	方向の決定	方向の決定
+	かわす方向(3方向)	阻止する方向(3方向)

▲A・B・X・Yボタンは共通で使えます。

プレイの流れ



フィールド上で選手が向かい合ったとき、画面が切り換わる。一瞬で相手の方向を予測しよう！



方向は+ボタンで選ぶ。どちらの選手も、画面に向かって、右か左か上下(正面)の3方向だ。

■ルール

① 攻撃側と守備側の方向
 が同じときは守備側の
 勝ちとなり、ボールを
 奪うことができます。
 方向が違ったときは、
 ほとんど奪うことがで
 きません。

② 一定時間内にボタンを
 押して決定しないとき
 は、アクションに入ら
 ず、負けてしまいます。



方向を選んだらすばやく
A ボタンで決定！ 的
 すると、華麗なアクショ
 ンでボールを奪うぞ！



再び画面はフィールドへ。
 あとはドリブルもパスも
 思いのままだ！

そう さ ほう せん 操作法／PK戦

●延長戦でも勝負がつかないときはPK戦を行います。

ファウルでのPKはフィールド画面で行いますが、PK戦では専用のPK戦画面で行います。

また、OPTIONモードのミニゲームで「P.K.vsCOM」「P.K.vs2P」を選んだときも、PK戦画面で勝負します。



	キッカー	キーパー
A	シュート	ジャンプ
+	シュートの方向(9方向)	ジャンプする方向(9方向)

▲ **A**・**B**・**X**・**Y** ボタンは共通で使えます。

■キッカー

✚ボタンで方向を狙い、**A・B・X・Y** ボタンのいずれかでキックします。✚ボタンの方向は図のように、ゴールに対応しています。

①キックするまでに✚ボタンを押している時間が長いほど、狙うポイントをずらすことができます。

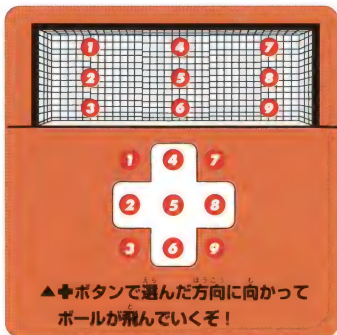
②選手が走り出し、ボールをキックする瞬間にもう一度キックのボタンを押してみてください。速いボールを打つことができます。

■キーパー

✚ボタンでボールの方向に向け、**A・B・X・Y** ボタンのいずれかを押すと、ジャンプして止めることができます。✚ボタンの方向はキッカーと同じくゴールに対応しています。

①キーパーはキッカーがキックするまでジャンプすることはできません。

②速いボールのときは、タイミングがぴったり合わないとき、止めるのが難しくなります。



操作法／アウトオブプレイ (1)

●試合が中断されることをアウトオブプレイと呼びます。
 どのような形で中断したかによって、ゲーム再開のルール、
 そして操作も違ってきます。

THROW IN スローイン

ボールがタッチラインから出ると、出された側がボールを投げてゲームを再開します。なお、スローインが直接ゴールしても得点にはなりません。



A Y	➦ ボタンの方向へスロー
B	カーソルの選手へスロー
X	センタリングポイントへスロー
+	スローの方向、ポイントの決定

※ **B** ボタンのスローは、カーソルのついている選手に確実にボールを渡すことができますが、**A・Y** ボタンのスローはその方向へ投げるだけなので、目標の選手へボールがとどかないこともあります。状況に応じて使い分けましょう。

CORNER KICK コーナーキック



守備側がゴールラインからボールを出したときは、攻撃側がコーナーエリアからキックして再開します。

A	センタリングポイントへ低いキック
B	サーチパス (ショートコーナー)
X	センタリングポイントへ高いキック
Y	直接ゴールを狙ってキック
+	キックの方向、ポイントの決定
L R	A ボタンのキックでのボールのカーブ

GOAL KICK ゴールキック



攻撃側がゴールラインから出したときは、守備側のゴールキーパーがゴールエリアからキックして、ゲームを再開します。なお、ゴールキックは直接ゴールしても得点にはなりません。

A B X Y	キック	+	キックの方向 (3方向)
----------------	-----	----------	--------------

FREE KICK

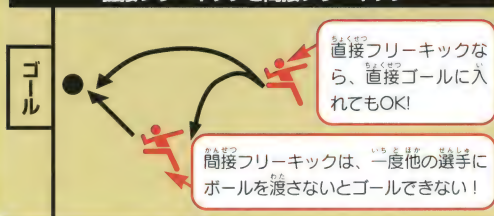
フリーキック

オフサイドや反則があると、
された側のキックでゲームを再
開します。オフサイドは間接フ
リーキック(直接ゴールしても
得点になりません)、その他は直
接フリーキック(直接ゴールすると得点になります)です。



A	➕ボタンの方向へロングキック
B	サーチパス
X	センタリングポイントへキック(敵陣) ロングキック(自陣)
Y	シュート(敵陣) クリア(自陣)
+	キックの方向、ポイントの決定
L R	A ボタンのキックでのボールのカーブ

直接フリーキックと間接フリーキック



PK

ペナルティキック

ペナルティエリア内^{ない しゅ び がわ}で守備側^{しゅ び がわ}が反則^{はんそく}したときは、攻撃側^{こうげき がわ}のペナルティキックとなり、直接^{ちよくせつ}ゴール^{ごーる}を狙^{ねら}えます。キッカーとキーパーは共に^{とも}十字^{じゅうじ}ボタンで方向^{ほうこう}を選び、**A**・**B**・**X**・**Y**ボタンで動作^{どうさ}に入^{はい}ります。



	キッカー	キーパー
A	シュート	ジャンプ
+	シュートの方向 ^{ほうこう} (3方向 ^{ほうこう})	ジャンプの方向 ^{ほうこう} (3方向 ^{ほうこう})

操作法 / アウトオブプレイ(2)

選手交代

スローイン・コーナーキック・ゴールキックの際^{さい}にセレクトボタンを押^おすと、画面^{がめん}が切り換^かわり、選手^{せんしゅ}やポジション、フォーメーション^{こう}の交代^{こうたい}や変更^{へんこう}ができます。交代^{こうたい}の方法^{ほうほう}などはゲームを始めるときと同様^{どうよう}で、詳しくは14~15ページを参考^{さんこう}にしてください。終わるときは「EXIT」を選び、**A**ボタンです。

なお、1ゲーム中^{ちゅう}の交代^{こうたい}は3回までできます。



セレクトボタン



ファウルとオフサイド

FOUL

ファウル

試合中、フェアでないプレイ
や危険なプレイがでたときはファウル(反則)がとられます。

ファウルをとられた場合、相手側の直接フリーキックとなりますが、ファウルの程度によっては、イエローカード(警告)やレッドカード(退場)などの重い処分を受けることもあります。



イエロー カード

主になめ後ろからチャージした場合で、警告を受けます。

レッド カード

主に真後ろからチャージした場合で、退場処分となります。

また、2回目のイエローカードを受けたときは自動的に退場させられます。

有効期間

「プライムゴール3」のイエローカードの効力はその試合のみ有効で、次の試合ではクリアされます。



■カードの表示

受けたカードはフィールド画面や選手交代画面で名前の横に表示されます。



カードの表示



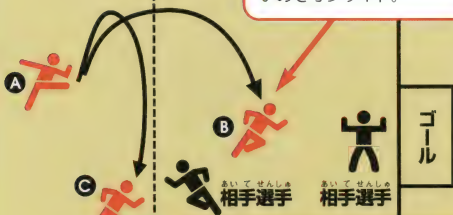
ファウルとオフサイド

OFF SIDE

オフサイド

相手のエンド内で攻撃するとき、相手選手が前に1人しかいないような場所の選手にパスしようとする、オフサイドです。プレイは相手側の間接フリーキックで再開します。

味方がBにいる場合、前には1人しか相手がいないのでオフサイド。



味方がCにいるような場合、前に2人の相手がいるのでオフサイドではない。

しょうかい クラブの紹介(1)

かしま 鹿島アントラーズ



そうせつじ しゅりょくせんしゅ おおはば か
創設時の主力選手が大幅に
わり、スタイルにも変化が出
た。より厚みをました中盤を
軸に、サイドから相手をくず
すゲームを狙おう！

いちはら ジェフユナイテッド市原



うば はや てんかい
ボールを奪ったら速い展開で
りよう 両サイドをくずす。これがジ
きほんせんじゅつ
ェフの基本戦術、カウンター
こうげき まも かた
攻撃だ。守りをしっかり固めれ
ば、今年はやってくれるはず！

クラブ紹介の各キャラクターは各クラブの登録商標です。

©1992 K.A.FC ©1992 DNP/JEF.FC ©1993.H.K.REYSOL ©1992 M.U.FC

かしわ

柏レイソル



2年越しのチャレンジの末、ついにJリーグ新加入となったレイソルだ。ゲームにける執念がきっと大きな実を結ぶだろう。

かわ

浦和レッドダイヤモンズ



昨年の選手補強は、選手の意識を変えたと言われるほどブラスとなった。個人レベルは決して劣るわけではないので、あとは戦術の確立だ。

しょうかい クラブの紹介(2)

ヴェルディ川崎



エースを欠いたにもかかわら
ず優勝をなし遂げたのは、や
はり分厚い選手層のなせる
技。今年はストライカーを獲
得し、ますます勢いにのる！

横浜マリノス



攻守ともに、いつ優勝しても
おかしくない力をもつマリノ
ス。徹底的にパス回しをきた
え、ポストプレイに磨きをか
ければ優勝は近い！

クラブ紹介の各キャラクターは各クラブの登録商標です。

©1992 Y.N.FC ©1992 N.Y.MARINOS ©1992 ANA.S.CO.,LTD. ©1993 BELLMARE H.FC

横浜フリューゲルス

FW		
エバール		
	MF	
	前園	
MF	MF	MF
シーニョ	サンパイオ	前田
	MF	
	山口	
DF	DF	DF
三浦	岩井	大嶽
	DF	
	渡辺	
	GK	
	森	



フリューゲルスといえばゾーンプレス。その成果は昨シーズンで実証済みだ。今年はさらに大型補強にも成功、またも台風の目となるか！？

ベルマーレ平塚

FW		FW
野口		アウミール
	MF	MF
	岩本	ベッチーニョ
	MF	MF
	エジソン	田坂
DF		DF
公文		名良橋
	DF	DF
	名塚	渡辺
	GK	
	小島	



攻撃サッカーはいまやベルマーレの代名詞、ダブルボランチを組むディフェンス陣にも不安はない。若いチームだけに将来がますます楽しみだ。

しょうかい クラブの紹介(3)

しみず 清水エスパルス



エスパルスのテーマの一つは
組織的な守備の徹底だ。
攻撃力はあるだけに、つなぐ
サッカーで今シーズンこそサ
ポーターの期待に応えたい！

いわた ジュビロ磐田



今シーズン最も注目されるク
ラブになるかもしれない。
「攻撃サッカーの理想を追う」
という監督の言葉どおり、ツ
ートップの破壊力はバツグン！

クラブ紹介の各キャラクターは各クラブの登録商標です。

©1992 ESLAP ©1993 Y.F.C.JUBILO ©1992 NAGOYA.G.E. ©1992 S・MATSUSHITA/GAMBA

名古屋グランパスエイト



攻撃力は屈指のものがある
グランパス。攻撃のポイント
はサイドからの鋭い攻めだ。
そのためにも中盤のボールを
支配されないようにしよう。

ガンバ大阪



若くて潜在能力の高い選手が
そろうガンバだが、その才能は
まだ完全に開花していない。
組織プレイを中心に、サイド
攻撃で活路を開け！

しょうかい クラブの紹介(4)

しょうかい かく
クラブ紹介の各キャラクター
は各クラブの登録商標です。
かく どうろくしょうひょう

©1994 O.F.C.CEREZO ©1992 S.FC

おおさか セレッソ大阪



あんてい しゅび ぐわ こうげきりょく
安定した守備に加え、攻撃力
い せきせんしゅ
も移籍選手でパワーアップ。
さいこう
最高のムードでJリーグに乗り込んでくる。ガンバ大阪とのダービーマッチが熱い！

ひろしま サンフレッチェ広島



「ムービング・サッカー」を合
ことば ことし こうげき
言葉に、今年はいっそう攻撃
てき つね
的なサッカーをめざす。常に
ぜんいん うご はや
全員で動き、速いパスまわし
でどんどんゴールを狙うぞ！

ミニゲームの 遊び方

●OPTIONの「ミニゲーム」
では「まもれG.K」と「PK戦」
を遊べます。「PK戦」の遊び
方は延長戦後のPK戦と同じ

なので、42～43ページを参考にしてください。ここでは「まもれG.K」について説明します。

- ①操作の説明画面では、**+**ボタンで
バックを変えることができます。
次の画面へは**A・B・X・Y**ボタ
ンのいずれかで進めてください。



- ②**+**ボタンか**L**ボタンで難易度を選
び、**A・B・X・Y・R**ボタンのいずれかでゲームスタートです。
③スタートしたらキーパーを操作し、できるだけボールを止め
てください。3回ミスでゲームオーバーです。
④ハイスコアで名前を入られます。**+**ボタンで文字を選び、
A・B・X・Yボタンのいずれかで入力します。

操作

+ボタン/**L**ボタン.....左へ移動
A・B・X・Y・Rボタン....右へ移動

難易度

- G1** 限りなくボールのスピー
ドが速くなっていくモー
ド。難易度は高めです。
G2 一定のサイクルでスピー
ドが元に戻るモード。難
易度は低めです。

ハイスコアの プレイヤー名



スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

〈使用上のお願い〉

- ①ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ②精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ③端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。
- ④シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ⑤カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

「遊び」をフリエイトする株式会社ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03 (3756) 7651

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045 (542) 8761

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

Produced by NAMCO LTD.

©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

